

La Lúdica en el manejo de los residuos sólidos: una práctica con sentido de pertenencia

Mavis del Carmen Ballesteros Jaraba,
Especialización en Pedagogía de la Lúdica,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Resumen

Los problemas ambientales de la Institución Educativa Jesús Rey son generados por los estudiantes que durante los espacios de descanso, dan un manejo inadecuado a los desechos sólidos que generan luego del consumo de alimentos, bebidas e incluso dentro de los mismos espacios de aprendizaje. La situación es preocupante, no solo por el mal aspecto de la Institución Educativa, sino que además, esto impide la generación de espacios no propicios para la formación y el aprendizaje.

Según la problemática anterior se desarrolla una propuesta educativa que busca fomentar el sentido de pertenencia en los estudiantes, buscando además, darle utilidad a los residuos sólidos tras prácticas de reciclaje y reutilización por medio de actividades lúdicas.

Para la propuesta pedagógica, y con base a los antecedentes mencionados, se plantea un objetivo general, con sus respectivas estrategias a implementar como respuesta a una metodología de trabajo. Finalmente se genera un cierre concluyente que permita la apertura a retos futuros donde la práctica lúdica, sea una herramienta transversal a cualquier área de formación integral de los estudiantes.

Abstract

The environmental problems of the Institution Educative Jesus Rey are generated by students who during the rest spaces give an inadequate management of the solid waste they generate after the consumption of food, beverages and even within the same learning spaces. The situation is worrying, not only because of the bad aspect of the Educational Institution, but also, this prevents the generation of spaces that are not conducive to formation and learning.

According to the above problem, an educational proposal is developed that seeks to foster a sense of belonging in students, also seeking to give solid waste after recycling and reuse practices through play activities.

For the pedagogical proposal, and based on the aforementioned antecedents, an overall objective is presented, with their respective strategies to be implemented as a response to a working methodology. Finally a conclusive closure is generated that allows the opening to future challenges where the playful practice, is a transversal tool to any area of integral formation of the students.

La Lúdica en el manejo de los residuos sólidos: una práctica con sentido de pertenencia

Generalmente cuando se habla de sentido de pertenencia se orienta hacia aquellas prácticas encaminadas en el significado que tiene la escuela para los estudiantes, sin duda alguna el mantener la escuela como un espacio social de aprendizaje, pero adecuado y limpio se constituyen en una necesidad cotidiana, es por ello que en la misma línea del cuidado del entorno se hace imperante tocar este problema como punto de partida para mejorar las prácticas de manejo de residuos sólidos.

Se ha observado que a los estudiantes de Básica Primaria de la Institución Educativa Jesús Rey les falta sentido de pertenencia, considerando una práctica inadecuada el hecho que durante sus espacios de descanso, no dan una correcta disposición de las basuras que generan, patios sucios, malos olores, ambiente pesado, se convierten en escenas reiterativas antes del ingreso a clase. En repetidas ocasiones el personal de aseo y servicios generales, tras el trabajo pesado, acuden al personal docente solicitando ayuda para la formación y colaboración por parte de los estudiantes.

También se pudo evidenciar que no solo dejaban basura en el área del descanso sino que también en el aula de clase, los estudiantes en sus prácticas diarias como sacarle punta a lápices y colores, también dejaban la viruta en el suelo, tiraban las hojas que arrancaban de los cuadernos, entre otros residuos sólidos.

Es así, como por medio de esta propuesta, se busca la generación de iniciativas en los estudiantes para el manejo adecuado de residuos sólidos en los ambientes de aprendizaje,

bajo las perspectivas social, ambiental y económica del entorno y sus actores, utilizando actividades creativas y recreativas como prácticas de sentido de pertenencia hacia su lugar de formación.

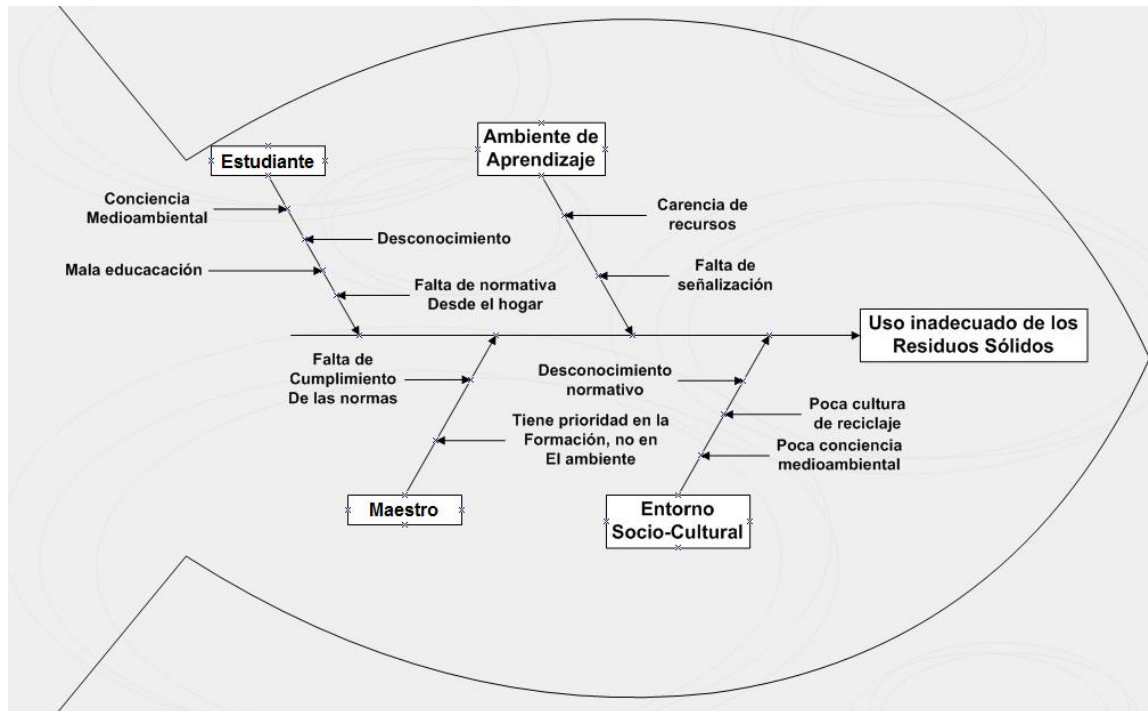
Partiendo de la problemática ambiental que actualmente se tiene con respecto al manejo de los residuos sólidos y similares dentro de los ambientes de aprendizaje, se suscitan una serie de planeamientos tales como el compromiso social, el compromiso ambiental y un ambiente sano de aprendizaje, todo esto llevado a prácticas responsables y con alto sentido de pertenencia por el lugar al cual se pertenece.

Con base en estos tres criterios se plantea la manera de cómo solucionar o dar respuesta asertiva a esta problemática por medio de la concientización, diálogos y capacitación de todos los actores, tanto estudiantes como maestros y personal administrativo y de apoyo, por la cual se buscará solucionar el mal manejo y la inadecuada segregación de los residuos sólidos y similares por medio de un proyecto a apunte a una mejor disposición de estos de manera creativa y recreativa, llevando a dar respuesta al roque de la problemática y las posibles soluciones que se puedan dar dentro de la Institución Educativa. Tras todo el anterior escenario, nace la siguiente pregunta orientadora: ¿Qué estrategias lúdicas permiten un adecuado manejo de residuos sólidos como práctica de sentido de pertenencia a la escuela?

En la Figura 1, se muestra el Diagrama Causa-Efecto, el cual permite determinar cuáles pueden ser las principales causas del problema y será con base en estas que se generen propuestas de solución asertivas, no sobre el problema sino sobre sus mismas causas. En este se observan oportunidades de mejora no solo sobre los mismos estudiantes como agentes

generadores de los residuos, sino además sobre docentes, el ambiente de aprendizaje y el mismo entorno socio-cultural.

Figura 1. Diagrama de Causas



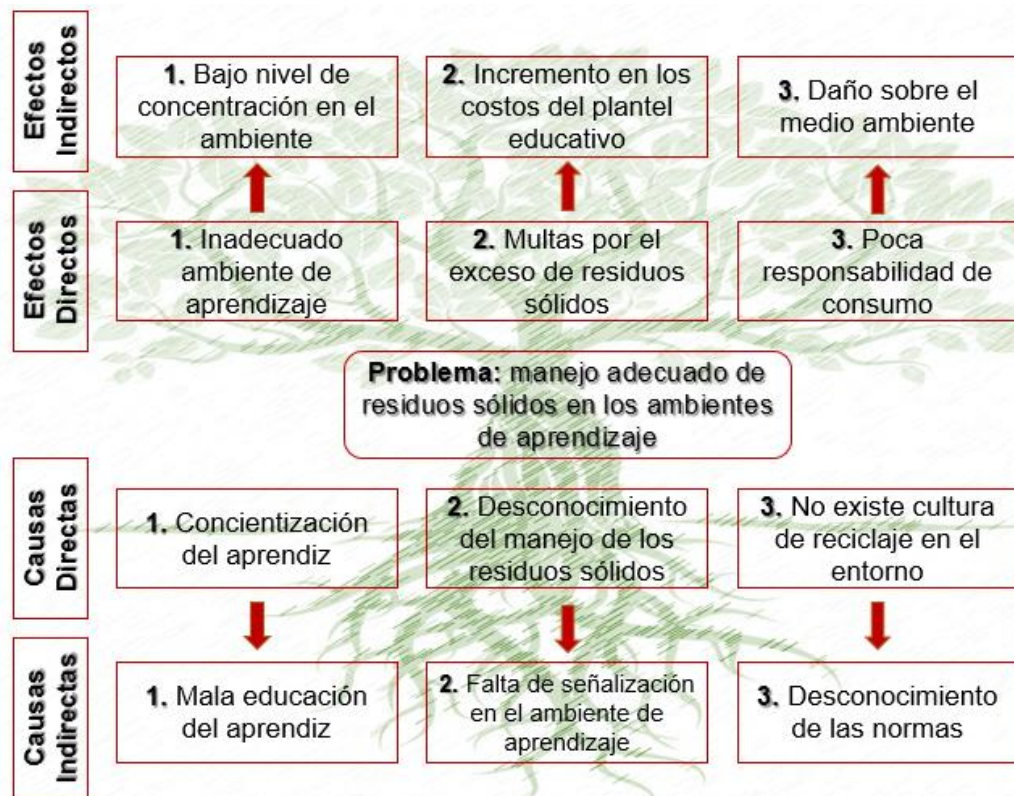
Fuente: Elaboración propia

En el diagrama de causas de la Figura 1, se muestra que factores como estudiantes, ambientes de aprendizaje, maestro y entorno socio-cultural, son las principales variables que inciden en los ejercicios del uso inadecuado de los residuos sólidos; donde sus principales causas son la conciencia medioambiental, la falta de señalización, el desconocimiento normativo y la prioridad que se da a la formación más no a los ambientes de aprendizaje.

Complementario a este, se tiene la Figura 2, tratando por medio del Diagrama de Árbol, identificar los efectos directos e indirectos de esta problemática, evidenciando así, la necesidad de generar soluciones cargadas de sentido de pertenencia sobre la Institución

Educativa, gracias a que los efectos principales se verán reflejados sobre el nivel y desempeño del estudiante, costos del plantel educativo y perjuicios sobre el medio ambiente.

Figura 2. Diagrama Árbol



Fuente: Elaboración propia

El diagrama de árbol de la Figura 2, tiene como causas directas la concientización del estudiante, el desconocimiento de los residuos sólidos y la no cultura del reciclaje en el entorno; generando como efectos directos el inadecuado ambiente de aprendizaje, las multas por el exceso de residuos sólidos y la poca responsabilidad de consumo. Todo este contenido dará un punto de partido para el planteamiento de la solución, las estrategias y la metodología a desarrollar

La lúdica les permite a los estudiantes compartir en escenarios de reflexión, juego e innovación. También es claro el aporte generado por los ejercicios no solo prácticos sino teóricos, guiados, constructivos, que llevan no solo a deducción sino también a la inducción y a pesar, que ambos escenarios los resultados son significativos y acercados al objetivo del ejercicio de clase o lo que éste pretendía, es notoria la diferencia actitudinal y de percepción de los estudiantes cuándo lo hacen por medio de lúdicas, siendo más motivados, más activos, más propositivos, más proactivos e incluso entusiastas con ánimos de competencia sana. Sin embargo, se generan se generan algunos retos, como por ejemplo, el lograr migrar esas prácticas a los diferentes temarios de clase, evidenciando facilidades de aplicación y mayor fluidez en unos escenarios que otros.

Este puede ser el caso de las aplicaciones de actividades lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Jesús Rey, para el manejo adecuado de los residuos sólidos, como una práctica con sentido de pertenencia. Si bien, no es un ejercicio académico, como contenido microcurricular, hace referencia al sentido cívico e integral de nuestros estudiantes, donde la cultura por medio de la lúdica, puede arrojar mejores resultados.

En muchas ocasiones el cambio genera frustración, temor, y lo desconocido ante ese mismo cambio impide un ejercicio fluido y creativo. Muchos docentes, por sus costumbres, tendencias, edad, experiencias e incluso hábitos, prefieren métodos tradicionales por el temor a implementar o ensayo-error de prácticas pedagógicas lúdicas. El primer paso en cualquier institución, es la formación, el explicar o generar motivación al cambio, involucrar al docente, estudiantes y a los mismos colaboradores de la institución educativa, empoderando las diferentes prácticas, por qué solo es a través de resultados visibles que es posible asimilar el cambio como algo positivo o como algo que se puede ajustar a los modelo tradicionales de

clase. La participación en lugar de la imposición juega un papel fundamental para asumir la lúdica como un ejercicio práctico, real y de resultados basados en objetivos, que ayuden al estudiante a mejorar sus procesos de formación y aprendizaje.

Para los antecedentes, se comienza validando el marcado interés de la IE Jesús Rey por el manejo y disposición de los residuos sólidos como parte de políticas ambientales y prácticas de responsabilidad social, donde cada uno de los actores genera papel protagónico con alto sentido de pertinencia, como muestra de ello vale la pena mencionar:

- En el PEI de la Institución Educativa Jesús Rey (IE Jesús Rey, 2016) se encuentra como parte de su estructura y constructo el tema de la protección del ambiente, plasmado en la Misión, Visión, Principios. De otro lado, en el currículo se cataloga el área de Ciencias Naturales como área transversal y obligatoria con una intensidad generalmente de 3 y/o 4 horas semanales.
- En el Manual de Convivencia de la IE (IE Jesús Rey, 2016) también incluye en todos sus componentes la participación responsable y consiente en todas las actividades relacionadas con el área y en el conocimiento de su entorno como la protección y cuidado del mismo.
- El Proyecto Ambiental Escolar (IE Jesús Rey, 2016) de acuerdo a un diagnóstico y determinación de necesidades, genera la apertura de espacios para la implementación de un PRAE, que desde el año 1994 y tras 20 años de recorrido de la IE ha venido trabajando en el manejo y disposición de los residuos sólidos.

De otro lado, se tienen antecedentes en relación a las lúdicas y los juegos como herramientas pedagógicas centradas en los alumnos, no propiamente de la Fundación Universitaria Fundadores, sino en cualquier escenario donde la finalidad es buscar que estos aprendan a partir de las experiencias, del hacer, aumentando la velocidad de aprendizaje y facilitando el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, habilidades de negociación y trabajo en equipo que son resultan complejos de impartir desde enfoques teóricos (Gómez, 2010). A continuación se mencionan algunos referentes en relación a la creatividad, la lúdica y los juegos como alternativa para la generación de cambios permanentes en el conocimiento o conducta de los participantes:

Como lo mencionan los autores Carmona, Castro y Ramírez (2009) en su ponencia *Juego empresarial para el aprendizaje de inventarios* “En las últimas décadas, diversos autores han planteado la ineficiencia de la metodología tradicional de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas, en la cual el enfoque está dirigido al maestro y no al aprendiz. La debilidad en este proceso de educación es ocasionada por diferentes factores críticos, como lo son la interacción entre profesor y estudiante y las metodologías utilizadas” (Carmona, Castro, & Ramírez, 2009).

Por medio de la aplicación del juego didáctico se logra generar un modelo de aprendizaje que afirma de manera práctica los conceptos teóricos, haciendo que los estudiantes al poner en práctica los conceptos teóricos, interioricen más fácilmente los objetivos finales del ejercicio. (Montoya P., 2012)

El procedimiento o la forma de juego para estas herramientas didácticas es a partir de una situación problema a solucionar, donde se tienen varias alternativas que abren

posibilidades a respuestas acertadas. Dicho problema se trabajará de forma individual donde cada participante según la información recolectada generará la solución para luego ser comparada con los resultados de los demás participantes. (Rojas, 2012).

La lúdica representa un ejercicio básico formativo como estrategia de aprendizaje. Se pueden resumir de los diferentes aportes de los compañeros, las características o aportes que las diferentes temáticas tratadas a partir de las lúdicas pueden generar en los procesos educativos:

- Generar habilidades cognitivas para la formación integral
- Romper los esquemas del aula
- Despertar interés hacía los temas tratados
- Fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos
- Generar la necesidad de tomar decisiones
- Acelera el proceso de adaptación al contexto educativo

Como parte del marco teórico, vale la pena generar un par de definiciones como ejercicio complementario asociado directamente con la problemática planteada en este artículo y que además se hacen necesarias para el correcto entendimiento de la metodología propuesta.

Sentido de pertenencia: Es la satisfacción de una persona al sentirse parte integrante de un grupo. El sujeto, de este modo, se siente identificado con el resto de los integrantes, a quienes entiende como pares.

Manejo de Residuos Sólidos: La basura está compuesta de todos aquellos objetos, materiales o sustancias descartadas por su propietario, una vez que han perdido su valor o funcionalidad.

Cultura de la no basura: Es el conjunto de costumbres y valores tendientes a la reducción de las cantidades de residuos generados por cada uno de los habitantes y por la comunidad en general, así como al aprovechamiento de los residuos potencialmente reutilizables.

Precaución en ambiente: Es el principio según el cual cuando exista peligro de daño grave e irreversible, la falta de certeza científica absoluta no deberá utilizarse como razón para postergar la adopción de medidas eficaces para impedir la degradación del medio ambiente.

También se busca una serie de resultados que visualizan la revisión bibliográfica sobre como las lúdicas, dinámicas, juegos se convierten en herramientas de aprendizaje para la construcción del conocimiento de una manera práctica y sencilla, que permita aprender y desarrollar un pensamiento crítico brindando habilidades a la hora de toma de decisiones en su ejercicio comportamental (González y Rodríguez, 2009).

Se pueden llegar a diferentes conclusiones a partir de los debates propuestos por los compañeros, donde el foco es el aprendizaje, formación, capacitación y desarrollo de competencias académicas y cognitivas de sus participantes. Se recalca entonces como las lúdicas, dinámicas y juegos son los más utilizados en los ejercicios que buscan desarrollar enseñanzas, competencias, destrezas y habilidades en sus participantes a través de la

identificación de fortalezas y debilidades en los mismos para potencializar la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la formación en valores, entre otras.

Finalmente, la importancia de la lúdica en los procesos educativos como herramienta de aprendizaje tiene como objetivos:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones con criterio ante problemas que pueden surgir en su vida diaria.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades técnicas organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos técnicos y teóricos de las diferentes temáticas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje.

Se transforma en necesidad a abordar desde acciones pedagógicas concernientes al uso adecuado de los residuos sólidos en una práctica propia de amor hacia la institución y pertenencia con ese escenario de formación. Es ahí donde se establece un norte buscando generar actividades lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Jesús Rey, orientado hacia una iniciativa ambiental como acción de sentido de pertenencia.

Como es claro la lúdica y el arte es muy importante en la clase porque fomenta mejor adquisición de los conocimientos además porque la hace más llamativa y dinámica, lo que genera dinamismo y participación activa por arte de los estudiantes.

En ese sentido, a continuación se relacionan algunas estrategias a implementar que le apuntan a la intención del presente artículo, por una parte se encuentra, Realizar diálogos

acerca de la conceptualización: Partiendo de sus conocimientos previos acerca del tema y enfocándolos hacia tema y mostrando además la importancia de cuidar el entorno institucional, como un ejercicio de concientizar sobre la importancia de cuidar el espacio de aprendizaje y socialización que tienen todos como una comunidad.

Preguntas de socialización:

- ¿Qué es sentido de pertenencia?
- ¿Cuándo aplico el sentido de pertenencia?
- ¿Qué son los residuos sólidos?
- ¿Cómo desecho los residuos sólidos que generó?

Se comienza con las preguntas por medio de una lúdica de selección al azar de los participantes, quienes tras contestar, se pueden incentivar con un premio simbólico del tema en estudio. Luego se genera una presentación formal de los conceptos, con ejemplos claros, gráficos, ilustrados para su mejor comprensión y entendimiento.

Igualmente se pretende generar un espacio lúdico llamado “¿De qué lado quiero estar?”: Propiciando espacios de trabajo en equipo, diálogo, relacionamiento, proposición de soluciones a partir de una problemática planteada que los involucra a cada uno de ellos como actores estelares en la IE. Donde a través de ejemplos, se construyan escenarios consientes del cuidado del ambiente y el buen manejo de los residuos vs. un nuevo escenarios donde no se cuide el entorno y como resultado se generan desperdicios, desorden y un ambiente inapropiado de estudio y aprendizaje, en ese momento es que se llama a la reflexión: “¿De qué lado quiero estar?”

Materiales requeridos:

- Papel Kraft
- Marcadores
- Papeles reciclables
- Revistas en desuso

Por ello después de la lectura de la reflexión y del diálogo, la docente divide el grupo por subgrupos y les da una hoja de papel Kraft y marcadores. Unos grupos deben dibujar su Institución educativa después del descanso con sus basuras en el piso y otros grupos deben dibujar su Institución educativa si se esforzaran un poco por recoger basuras después del descanso. Luego se socializa los diferentes dibujos y cada grupo expone lo que realizó y se les pregunta cómo se vería mejor la Institución.

Finalmente se deberán diseñar prototipos creativos a partir de los materiales desechables de la jornada de clase: Esto permitirá la expresión por medio del arte y la exposición de alternativas con el mínimo costo. Ampliar la actividad a señalar, mencionando también los beneficios que trae consigo el realizar esos elementos y los beneficios para la misma institución.

Materiales requeridos:

- Colbón
- Tijeras
- Pinturas
- Marcadores

Después de esta reflexión y sensibilización se observa que con algunas cosas que dejan en el piso se pueden hacer manualidades y cosas útiles para trabajar como por ejemplo la viruta de lápiz, las hojas de los cuadernos, las botellas plásticas y los palos de paletas. Cabe resaltar que la elaboración de material con papel reciclaje es una excelente estrategia para promover el arte, destacando la creatividad, sensibilidad artística y sentido de pertenencia con el medio ambiente. A continuación se mencionan algunas manualidades realizadas por los estudiantes en material reciclaje:

- Elaboración de papel mache.
- Elaborado de tarjetas.
- Cuadros de pinturas.
- Flores, porta lápices y materos con botellas de gaseosas.
- Dibujos en relieve con la viruta de lápiz y colores.

Conclusiones

En conclusión se puede decir que los niños y las niñas pueden tomar conciencia del sentido de pertenencia por su colegio procurando tener un espacio limpio y ordenado. Las actividades claramente planeadas y dirigidas pueden generar gran impacto en ellos y sobre todo cuando se incluye aspectos tan importantes como lo son el arte y la lúdica dentro del aula de clase.

Se debe tener siempre presente que el contexto es lo más importante a la hora de planear alguna actividad y que se debe tener en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes y además sus intereses y necesidades para que se logre un aprendizaje significativo y duradero.

Las lúdicas representan excelentes estrategias para aprender haciendo, donde la interacción, el sentido común y el juego hacen parte esencial de la formación y diferentes metodologías de aprendizaje.

Las IE, deberán implementar no solo campañas de reciclado y manejo de residuos sólidos, sino también ejercicios de cultura y construcción de sentido de pertenencia por la familia y el espacio del que día a día son partícipes, los niños y los diferentes actores deberán aprender a encontrarse en sociedad y a convivir con las mejores prácticas para el completo desarrollo del ser socialmente responsable.

Lista de Referencias

Carmona, G., Castro, J., & Ramírez, S. (2009). *Juego empresarial para el aprendizaje de inventarios*. 7th Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology , 1-10.

Gómez, M. (2010). *Definición de un método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

González, L., & Rodríguez, M. (2009). *Juegos y ejercicios prácticos para las materias del área de gestión de la producción y logística en ingeniería de producción*. Medellín: Universidad EAFIT.

IE Jesús Rey. (27 de Febrero de 201). *IE Jesús Rey*. Obtenido de Organización General - Proyectos Institucionales 2017:
http://master2000.net/recursos/menu/311/1362/mper_arch_23594_PROYECTOS%20%20CURRICULO%20Y%20DE%20CONVIVENCIA%202015.pdf.

IE Jesús Rey. (27 de Enero de 2016). *IE Jesús Rey*. Obtenido de Institución - P.E.I. (Versión completa PDF 3):
<http://www.iejesusrey.edu.co/index2.php?id=7626&idmenutipo=1317&tag=>

IE Jesús Rey. (27 de Febrero de 2016). *IE Jesús Rey*. Obtenido de Institución - Manual de convivencia: <http://www.iejesusrey.edu.co/index2.php?id=7627&idmenutipo=1317&tag=>

Montoya P., M. (2012). *Desarrollo de un prototipo de juego didáctico para la enseñanza de la gestión de inventarios al público en general*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

Rojas, M., & Londoño, L. (2012). *Juegos Gerenciales*. Universidad Nacional de Colombia – Sede Medellín.

Lista de Figuras

Figura 1. Diagrama de Causas..... pág.5

Figura 2. Diagrama Árbol..... pág.6